

## **PENGEMBANGAN PENDEKATAN PROYEK BERBANTUAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK**

Mukti Amini  
[muktiamini@ecampus.ut.ac.id](mailto:muktiamini@ecampus.ut.ac.id)  
Universitas Terbuka

### **Abstrak**

Penggunaan gadget saat ini sudah sangat meluas hingga pada anak usia dini. Hal ini tidak mungkin dihindari, tapi perlu ada upaya untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget. Pendekatan proyek sebagai pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak di Taman Kanak-kanak (TK) diharapkan dapat menjadi sarana untuk upaya tersebut. Pendekatan proyek terdiri dari 5 langkah yaitu: penentuan topik, eksplorasi, pengorganisasian, pengamatan dan pameran. Setiap tahap pendekatan proyek tersebut dapat dipadukan dengan pemanfaatan gadget secara bijak dalam pembelajaran. Jadi pada pendekatan proyek yang selama ini sudah dikenal di TK dapat dilakukan inovasi dengan memanfaatkan bantuan gadget. Diharapkan dengan pemanfaatan gadget secara bijak pada pembelajaran pendekatan proyek di TK, anak akan mendapatkan contoh yang baik tentang cara menggunakan gadget secara aman.

**Kata Kunci:** Gadget, Pendekatan Proyek, Anak Usia TK

### **A. PENDAHULUAN**

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang diadakan untuk mempersiapkan anak memasuki sekolah dasar. Salah satu tujuan utama diadakannya TK adalah dalam rangka membentuk kemandirian anak sehingga siap untuk memasuki dunia sekolah yang sesungguhnya. Kesiapan untuk masuk ke sekolah dasar membutuhkan berbagai bekal dasar agar anak dapat memahami berbagai materi pembelajaran dengan baik. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, anak-anak sudah mulai banyak berkenalan dengan piranti canggih seperti tablet atau telepon seluler berbasis android, atau yang sering disebut dengan gadget. Bahkan kadang anak lebih mampu mengoperasikan piranti tersebut dari pada orang tuanya. Tidak terkecuali pada anak usia dini. Kondisi ini perlu menjadi perhatian karena terpaparnya anak pada gadget kadang menyebabkan mereka menjadi kurang fokus dalam belajar, selain berbagai kekurangan yang lain. Namun demikian, gadget juga sebenarnya juga dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran sejak usia dini, asalkan guru mampu memberikan rambu-rambu yang jelas.

Sementara itu, salah satu pendekatan yang selama ini belum banyak dilakukan di TK adalah pendekatan proyek. Padahal pendekatan ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat digunakan untuk mengurangi terpaparnya anak pada gadget. Anak-anak di TK membutuhkan ruang yang lebih luas, tak sekedar di dalam kelasnya saja, juga membutuhkan pengakuan atas hasil karyanya. Semua itu terdapat dalam pendekatan

proyek. Jika anak sudah asyik dan senang berkegiatan, tentu anak tidak akan terlalu ingat lagi terhadap keasyikan bermain gadget.

Di lain pihak, meskipun pendekatan proyek merupakan salah satu pendekatan yang disarankan Departemen Pendidikan Nasional untuk anak usia TK, para guru di TK sering ragu-ragu untuk menerapkan pendekatan tersebut karena beranggapan bahwa pendekatan proyek memerlukan biaya yang besar karena harus melakukan kunjungan dan memerlukan perencanaan yang rumit. Padahal sebenarnya tidak demikian.

## **B. PEMBAHASAN**

Gadget pada Anak. Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah meluasnya penggunaan gadget untuk manusia pada segala usia. Gadget sebenarnya adalah istilah bahasa Inggris. Secara bahasa, gadget artinya adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, yang memiliki unsur 'kebaruan' untuk memudahkan kehidupan manusia sehari-hari. Benda yang termasuk gadget misalnya adalah: telepon seluler, MP3 player, e-book reader, laptop, notebook, kamera digital, tablet, dan sebagainya (Hindro, 2012).

Jika digunakan dengan bijak, sebetulnya gadget memiliki banyak dampak positif. Dampak positif dari gadget pada anak antara lain adalah:

1. Dapat mencari permainan edukatif . Pada gadget juga ada berbagai macam permainan edukatif yang dapat memberi rangsangan terhadap otak anak, dan pola permainan ini dapat disesuaikan dengan usia anak tersebut. Jadi gadget dapat menjadi salah satu media belajar yang akan membuat anak merasa senang. Anak akan cepat sekali merasa bosan jika harus belajar dengan melihat buku saja atau duduk di depan meja. Berbeda ketika anak diberi permainan yang dapat merangsang otaknya untuk berpikir, anak tidak akan menyadari bahwa dirinya sedang belajar.
2. Belajar tanggap teknologi. Pada jaman yang serba canggih ini tentunya kita tidak dapat membatasi keingintahuan anak dan juga tidak dapat membatasi keinginan anak tentang gadget. Maka anak perlu didampingi ketika sedang bermain gadget, dan diberikan informasi yang dibutuhkan. Anak perlu diberikan informasi yang jelas dalam menggunakan gadget dan hal-hal apa saja yang dapat merusak gadget. Dengan demikian maka anak-anak belajar untuk dapat menggunakan gadget dengan baik.
3. Dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif. Gadget akan menambah pengetahuan bagi sang anak, tanpa anak sadari. Anak akan mendapatkan informasi dan materi yang memuaskan pengetahuan dirinya. Seperti contoh, anak akan dapat belajar bermain piano, belajar membuat gunung berapi, belajar membuat origami, dan sebagainya.
4. Melatih fungsi otak. Gadget bermanfaat untuk anak karena memiliki banyak aplikasi untuk melatih koordinasi mata dan tangan mereka. Kecepatan anak untuk belajar menggunakan gadget sangatlah mengagumkan. (Nurul, 2016).
5. Melancarkan bahasa Inggris. Oleh karena pada umumnya di Indonesia instruksi gadget masih didominasi bahasa Inggris, secara tidak langsung penggunaan gadget akan melancarkan penggunaan bahasa Inggris anak baik secara visual maupun auditif.

6. Melancarkan kemampuan mengetik. Untuk menggunakan gadget anak akan terbiasa mengetik berbagai huruf dari yang awalnya lambat makin lama makin cepat (Iswidharmanjaya, 2015).

Namun, dampak negatif dari gadget juga banyak, yaitu antara lain sebagai berikut.

1. Bahaya radiasi. Paparan radiasi dari gadget sangat berbahaya bagi kesehatan dan perkembangan anak. Radiasi gadget sangat beresiko karena dapat mengganggu perkembangan otak dan sistem imun anak. Anak-anak lebih rentan terhadap resiko radiasi dibandingkan orang dewasa. Selain radiasi sinyal yang terpancar dari gadget, pancaran cahaya monitornya juga tidak baik bagi anak.
2. Hambatan pada perkembangan. Anak yang memiliki ketergantungan dengan gadget cenderung akan mengalami hambatan dan proses perkembangan. Hal ini karena anak yang asyik bermain gadget jarang bergerak sehingga membuat proses pertumbuhannya terhambat.
3. Lambat memahami pelajaran. Kebiasaan anak yang asyik dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak dalam menangkap informasi. Salah satunya yaitu ketika anak mendapat pelajaran di kelas cenderung sulit untuk memahami apa yang sudah disampaikan guru. Selain itu, anak juga cenderung malas untuk belajar dan membaca buku akibat dari kecenderungan untuk bermain gadget sehingga prestasi akademik menurun.
4. Beresiko terhadap perkembangan psikologis anak. Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gadget memperlihatkan kekerasan sehingga hal ini berdampak negatif bagi perkembangan psikologis anak. Hal ini membuat anak lebih cenderung ingin melakukan hal yang ditonton di dunia nyata (Nurul, 2016).

Dampak negatif pada gadget tersebut perlu dihindari agar tidak terjadi. Pada tingkat yang parah, anak yang tidak memiliki pengendalian diri yang baik akan mudah sekali untuk menjadi pecandu gadget. Meskipun persentasenya belum terlalu tinggi, fenomena kecanduan gadget ini juga terjadi pada anak usia dini. Penelitian Razak (2014) tentang penggunaan internet pada kalangan anak dan remaja di 11 propinsi di Indonesia memberikan gambaran sebagai berikut. Pertama, untuk saat ini sudah sulit dipisahkan antara gadget online dengan offline karena dalam banyak aspek, dunia maya telah menjadi nyata. Kedua, hampir 80% anak Indonesia terutama di Jakarta dan Yogyakarta telah menggunakan internet untuk berbagai keperluan, yaitu: sebagian besar responden (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman online (70%) melalui media sosial, dan ada juga untuk melihat musik (65%) atau situs video (39%). Selain itu, hampir 9 dari 10 anak (89%) berkomunikasi secara online dengan teman-teman sementara kelompok-kelompok yang lebih kecil juga berinteraksi melalui internet dengan keluarga mereka (56%) atau guru mereka (35%), dengan topik seputar kegiatan sekolah. Namun, ada sekitar 24% responden yang berhubungan dengan orang yang tidak mereka kenal, dan 25%-nya juga memberitahukan alamat dan nomor telepon mereka, yang mengungkapkan kurangnya kesadaran tentang potensi risiko di kalangan pengguna internet muda di Indonesia. Dikhawatirkan persentase yang tinggi ini rawan menjadi korban cyber bullying. Hanya

42% responden yang menyadari resiko ditindas secara online, dan di antara mereka 13%-nya telah menjadi korban selama tiga bulan. Lebih dari 52% anak dan remaja mengatakan mereka telah menemukan konten pornografi melalui iklan atau situs yang tidak mencurigakan, namun hanya 14% mengakui telah mengakses situs porno secara sukarela.

Data penggunaan internet atau gadget pada anak usia dini dapat diperkuat dengan data dari Susenas. Data Susenas tahun 2014 menyebutkan bahwa ada sekitar 6% anak di Indonesia berusia 5-17 tahun pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir sebelum tanggal survei. Meskipun persentasenya masih sangat kecil, tapi karena ini skala nasional artinya secara fakta terjadi pada ribuan anak di Indonesia. Dari jumlah tersebut, 52,6% adalah anak laki-laki dan 47,4% adalah anak perempuan. Jadi secara proporsi jenis kelamin hampir berimbang. Kepemilikan telpon seluler juga sudah hampir merata antara perkotaan dan pedesaan. Data susenas tahun 2014 menunjukkan bahwa 86,9% rumah tangga di Indonesia memiliki telpon seluler. Dari jumlah tersebut, 92,6% di perkotaan dan 81,3 di pedesaan. Artinya tidak terlalu jauh perbedaan antara desa dan kota dalam hal kepemilikan telpon seluler. Penduduk Indonesia mengakses internet paling banyak melalui telepon seluler. Data susenas 2014 menunjukkan bahwa media yang digunakan untuk mengakses internet adalah: 75% melalui telepon seluler, 34,7% dari warnet, 17,9% dari kantor, 16,5% dari sekolah, 14,7% dari rumah, dan 15% sisanya dari media lain. (BPS, 2015).

Pendekatan Proyek. Pendekatan proyek adalah salah satu jenis pendekatan dengan cara menerapkan suatu proyek tertentu di mana anak melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Melalui pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk menggunakan alam sekitar dan bertukar pikiran melalui kegiatan sehari-hari (Hapidin & Gunarti, 1995). Tujuan penggunaan pendekatan proyek antara lain adalah: (a) membangun rasa keterikatan anak, (b) agar anak dapat belajar dari sebuah kegiatan yang khusus, (c) mengembangkan konsep atau pengetahuan yang dapat dipelajari anak antara lain kemampuan untuk mengamati dan mengklasifikasikan, (d) membuat anak tertarik dalam kegiatan belajar-mengajar, dan (e) mempunyai sikap yang baik (Depdiknas, 2001).

Secara filosofis, pendekatan proyek ini sesuai dengan teori John Dewey tentang *learning by doing*. Artinya bahwa proses belajar diperoleh melalui kegiatan yang dilakukan anak baik sendiri atau berkelompok, yaitu bagaimana anak melakukan pekerjaan sesuai dengan langkah dan rangkaian tingkah laku tertentu (Moeslichatoen, 2004). Pendekatan proyek termasuk pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*). Hal ini berbeda dengan pembelajaran sistematis di TK yang dalam pelaksanaannya masih berpusat pada guru. Katz dan Chard (1989) memaparkan perbedaan ciri-ciri pendekatan proyek dan pengajaran sistematis, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Perbedaan Pengajaran Sistematis dan Pendekatan Proyek Pengajaran Sistematis

Pembelajaran Sistematis	Pembelajaran Pendekatan Proyek
• Perolehan keterampilan	• Penerapan keterampilan
• Motivasi ekstrinsik	• Motivasi intrinsik
• Keinginan anak bekerja adalah untuk guru dan hadiah adalah sumber motivasi	• Minat dan keterlibatan anak meningkatkan usaha dan motivasi

Pembelajaran Sistematis	Pembelajaran Pendekatan Proyek
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memilih kegiatan belajar dan menyediakan bahan ajar pada tingkat pengajaran yang tepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak memilih berbagai kegiatan yang disediakan oleh guru dan mencari tingkat tantangan yang tepat</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru adalah ahli, melihat anak sebagai individu yang memiliki kelemahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak adalah ahli, guru mengembangkan kecakapan anak</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bertanggung jawab untuk belajar dan prestasi adalah sesuatu yang harus dicapai anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak berbagi tanggung jawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi</li> </ul>

Sumber: Katz & Chard (1989), *Engaging Children's Mind: The Project Approach*

Secara garis besar, pendekatan proyek terdiri dari tiga tahap utama yaitu: persiapan, pengumpulan informasi, dan penutup (Quinn, 2009). Pada tahap persiapan, anak diminta untuk memilih topik apa yang ingin diselidiki, dengan dibimbing guru. Anak dan guru berdiskusi tentang topik, dan guru membantu anak untuk merekam setiap ide atau pertanyaan yang muncul dari anak. Selama kegiatan pembelajaran anak diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Namun sebelumnya guru meminta anak untuk membuat prediksi atas semua pertanyaan yang ada. Tahap kedua yaitu tahap mengumpulkan informasi tentang topik yang ingin dipilih sebagai bahan bermain sambil belajar. Guru membantu anak-anak merencanakan perjalanan ke tempat-tempat di mana anak dapat melakukan pengamatan dan membantu anak menemukan narasumber untuk diwawancarai guna menjawab pertanyaan anak. Anak dapat mencari informasi melalui buku-buku atau internet untuk menemukan informasi. Selama pertemuan di dalam kelas, anak-anak dapat melaporkan temuan dan anak lain diminta untuk mengajukan pertanyaan dan membuat komentar tentang masing-masing temuan tersebut. Dalam menyampaikan temuannya, anak dapat membuat gambar, mengambil gambar, menulis kata-kata dan label, membuat grafik, atau membangun sebuah model. Hasil temuan dan komentar dari teman dan guru dapat merevisi apa yang sudah anak kerjakan. Tahap ketiga yaitu tahap penutup. Pada tahap ini anak membahas bukti-bukti temuan mereka dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun pada tahap pertama. Guru membantu anak membandingkan apa yang telah dipelajari dengan apa yang mereka ketahui sebelum proyek dimulai. Anak dapat memilih sendiri cara untuk menunjukkan hasil temuannya. Anak juga dapat mengundang orang tua untuk mendengarkan presentasinya tentang proyek tersebut. Guru dapat membantu anak menceritakan proyek apa yang akan telah dilakukan dan informasi apa yang anak ketahui.

Pada implikasinya pendekatan proyek dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut: (1) Menetapkan pokok proyek yang menarik perhatian dan menantang rasa ingin tahu anak lebih jauh, (2) Eksplorasi atau bercakap-cakap dengan anak tentang proyek yang akan diamati dan diperhatikannya, (3) Pengorganisasian, yaitu menjelaskan tugas tentang hal-hal yang dapat diamati anak dalam proyek yang akan dilakukan, (4) Melakukan pengamatan terhadap objek yang menjadi proyek atau melakukan perjalanan ke luar sekolah, dan (5) Melaporkan hasil temuan anak dan mendiskusikannya (bercakap-cakap) dengan guru dan anggota kelompok lainnya. Setelah melakukan perjalanan, kegiatan dapat diteruskan dengan berbagai kegiatan seperti mewarnai, menggunting, menempel, menggambar sesuai dengan jenis benda yang ditemukan anak. (Hapidin &

Gunarti, 1995). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pendekatan proyek ini adalah: (a) memilih pokok/tema proyek yang menarik dan menantang bagi anak, (b) tugas yang dilakukan anak selama perjalanan sekolah (observasi) disusun dan diberikan secara jelas, (c) selama observasi perlu diberikan pengawasan yang cukup sehingga anak terfokus pada hal-hal pokok yang harus ditemukannya.

**Pendekatan Proyek Berbantuan Gadget.** Pendekatan proyek sangat mungkin dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar yang merupakan ciri khas anak TK. Sejak penentuan pokok proyek sampai dengan pameran berbagai karya anak, dapat dilakukan anak-anak TK bersama guru dalam suasana yang menyenangkan tanpa anak-anak merasa dipaksa untuk bekerja atau belajar. Pendekatan ini juga menggunakan lingkungan yang bervariasi sehingga anak-anak tidak akan cepat bosan dan berani mengemukakan pendapatnya tanpa merasa dinilai guru. Penerapan pendekatan proyek ini sesuai dengan saran dari organisasi *National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) tentang strategi mengajar yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun, yaitu antara lain guru menyediakan lingkungan untuk anak belajar dengan cara aktif bereksplorasi dan interaksi dengan orang dewasa, anak lain dan alat-alat yang ada (Bredekamp, 1987). Melalui keaktifan dalam bereksplorasi dan interaksi dengan orang lain dengan intensif inilah anak akan merasa betah saat berkegiatan. Hal ini sesuai dengan anjuran para pemerhati masalah anak dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak. Menurut ahli, ada beberapa cara untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak, yaitu sebagai berikut (Amin, 2015).

1. Mengajak anak bermain di luar rumah atau kelas. Ketika anak diajak bermain di luar rumah tanpa membawa gadget, maka anak akan lupa dengan gadget dan teralihkan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Di luar rumah, anak diarahkan untuk bermain bola, lompat tali, main kelereng, atau kegiatan lain. Mainan yang dipilih selain menyenangkan juga perlu ada unsur edukasi dan olah fisiknya. Sehingga di samping anak menjadi gembira, juga menjadi lebih pintar dan menyehatkan. Pada pendekatan proyek, cara ini terutama terdapat pada tahap perjalanan sekolah, di mana anak diajak ke luar kelas lalu melakukan suatu proyek atau mengamati lingkungan sekitar. Jadi perjalanan sekolah tersebut tidak harus ke tempat yang jauh atau memakan banyak biaya. Tapi dapat dilakukan di sekitar sekolah saja.
2. Membatasi waktu pemakaian gadget dan menetapkan hari bebas gadget. Hari bebas gadget dapat kita tentukan sendiri dengan dikomunikasikan terlebih dahulu pada anak. Cara ini memang lebih efektif untuk dilaksanakan di rumah oleh orangtua. Guru mungkin hanya mengingatkan saja. Apabila anak belum dapat melakukan bebas gadget dalam sehari, dapat dilakukan bertahap dengan cara mengurangi sedikit demi sedikit waktu penggunaan gadget pada anak. Cara bertahap ini membuat anak tidak terasa akan dapat meninggalkan gadget. Untuk anak usia dini, maka kondisinya justru dapat dibalik. Misalnya: hanya boleh menggunakan gadget pada akhir pekan saja, maksimal dua jam dalam sehari. Pada pendekatan metode proyek, pembatasan penggunaan gadget ini ada pada semua tahap karena semua gadget yang digunakan adalah untuk menunjang pembelajaran dan telah didisain sedemikian rupa oleh guru.
3. Memberikan kesibukan yang menarik. Masa kanak-kanak adalah masa yang banyak melakukan aktifitas. Tidak ada anak yang hanya diam tanpa banyak beraktifitas.



Selain itu dengan banyak beraktifitas dapat mendukung perkembangan dan pertumbuhan yang baik pada anak. Oleh karena itu anak perlu diberikan kesibukan yang lebih bermanfaat dan menarik agar anak merasa betah. Pendekatan proyek mampu memberikan berbagai kesibukan pada anak yang akan menarik minatnya, melalui berbagai proyek yang dilaksanakan saat itu. Sejak menentukan pokok proyek, bercakap-cakap, perjalanan ke luar sekolah, dan membuat karya untuk pameran, semuanya adalah kesibukan berantai yang akan menyita perhatian anak dengan menyenangkan.

4. Mengajak anak bersosialisasi dengan teman-temannya. Bersosialisasi dengan teman dapat mengalihkan kebiasaan dalam bermain gadget pada anak karena anak akan lebih fokus untuk berinteraksi dengan teman-temannya dalam bermain. Pada pendekatan proyek, cara ini tampak nyata pada tahap kedua yaitu bercakap-cakap tentang pokok proyek yang akan diamati. Namun, sosialisasi ini juga terjadi pada semua tahap pendekatan proyek yang lain. Jadi anak akan berlatih untuk berdiskusi, bercakap-cakap, berbagi tugas, bekerja sama, latihan mengalah, dan sebagainya.
5. Memberikan reward. Reward dapat menjadi pemicu untuk keberhasilan sebuah rencana yang sudah dijalankan. Anak akan tergiur untuk memperolehnya apabila reward yang ditawarkan sangat bernilai dan menarik bagi mereka. Supaya reward tetap menarik maka reward yang ditawarkan perlu melihat kesukaan anak. Reward ini sesuai dengan tahap pendekatan proyek yang terakhir yaitu pameran hasil karya. Anak-anak akan sangat senang jika hasil karyanya dipajang lalu dipamerkan pada semua orangtua.
6. Menjadi panutan bagi anak. Anak adalah peniru yang ulung dari orang dewasa di dekatnya. Oleh karena itu sebagai guru perlu menggunakan gadget dengan patut dan seperlunya saja. Hindari kebiasaan sering memegang gadget, misalnya setiap lima menit membuka berbagai media sosial seperti facebook, twitter, BBM dan whatsapp, karena tindakan semacam ini akan mudah sekali ditiru anak. Pada pendekatan proyek, panutan ini terdapat pada semua tahap kegiatan, karena guru harus mencontohkan penggunaan gadget secara baik dan benar.
7. Mendorong anak untuk aktif dengan berbagai kegiatan. Jika anak sibuk dengan berbagai kegiatan, anak akan lupa pada gadget sehingga kesempatan untuk bermain-main dengan gadget hanya sedikit. Sebaliknya, anak juga mendapatkan contoh cara menggunakan gadget yang baik dari guru. Pada pendekatan proyek, rangsangan agar anak aktif di kegiatan ini ada pada semua tahapnya.
8. Memilih gadget sesuai usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Namun untuk anak usia 5-6 tahun yang kesiapan membacanya juga sudah mulai muncul, anak dapat diajarkan berbagai cara lain dalam menggunakan gadget seperti: membuat gambar dengan paint, mencetak, menyimpan file, menulis huruf biasa maupun word art, dan sebagainya. Pada pendekatan proyek, pemilihan kegiatan sesuai usia dengan memanfaatkan gadget ini ada pada semua tahap pendekatan.
9. Memasang aplikasi pengaman (filter) pada gadget. Hal ini diperlukan agar anak tidak tersesat masuk ke situs-situs yang berbahaya seperti pornografi, kekerasan pada

anak atau pelecehan seksual. Salah satu filter yang sudah dibuat oleh Kemenkominfo untuk anak-anak adalah kakatu. Penggunaan pengaman ini pada pendekatan proyek terutama dibutuhkan pada tahap ketiga yaitu saat anak melakukan berbagai eksplorasi tentang pokok proyek yang akan diamati.

Berdasarkan uraian tentang tahap pengembangan pendekatan proyek dikaitkan dengan cara mencegah agar anak tidak kecanduan gadget, dapat dibuat tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Pencegahan Kecanduan Gadget dan Tahap Pendekatan Proyek

No	Cara mencegah agar tidak kecanduan gadget	Tahap Pendekatan Proyek				
		1	2	3	4	5
1.	Mengajak anak bermain di luar	-	-	-	√	-
2.	membatasi waktu pemakaian gadget	√	√	√	√	√
3.	Memberikan <b>kesibukan yang menarik</b>	√	√	√	√	√
4.	<b>Mengajak ajak bersosialisasi dengan temannya</b>	√	√	√	√	√
5.	Memberikan reward	-	-	-	-	√
6.	<b>Menjadi panutan bagi anak</b>	√	√	√	√	√
7.	<b>Mendorong anak untuk aktif dengan berbagai kegiatan</b>	√	√	√	√	√
8.	Memilih gadget sesuai usia	√	√	√	√	√
9.	Memasang aplikasi pengaman	-	-	√	-	-

Bagaimana memanfaatkan gadget pada pembelajaran pendekatan proyek pada anak TK? Berikut kiat praktis yang dapat dilakukan guru untuk hal tersebut.

2. Pada tahap menentukan pokok proyek atau penentuan topik, guru dapat menyiapkan berbagai e-book atau gambar-gambar melalui tablet sesuai dengan alternatif jenis proyek yang akan dilakukan. Misalnya: e-book tentang pertanian, toko kelontong, bengkel sepeda, dan sebagainya.
3. Pada tahap eksplorasi dan bercakap-cakap, guru bisa mengarahkan keingintahuan anak terhadap topik yang akan dipilih dengan membuka berbagai ensiklopedi digital atau yang berbasis aplikasi untuk anak seperti encarta (buatan microsoft). Anak-anak juga dapat dilibatkan langsung untuk aktif mencari tahu lebih dalam dengan cara searching di mesin pencari misalnya google. Guru membantu anak untuk menentukan kata kunci di mesin pencari tersebut dan mempersilahkan anak mengetik kata kunci tanpa dibantu jika mampu. Jika anak kesulitan, guru memberikan bantuan untuk mengetikkan kata. Lalu hasil jelajah diamati bersama antara guru dan anak. Jika berupa artikel yang cukup panjang, guru dapat membacakan. Tapi jika berupa film atau gambar, biarkan anak untuk mengeksplor sendiri.
4. Tahap pengorganisasian, yaitu pembagian tugas tentang apa saja yang akan dilakukan saat pengamatan. Guru dapat meminta anak untuk membuat daftar benda apa saja yang perlu dibawa, dan mencatatnya di kolom memo telepon seluler. Telepon yang digunakan tentunya adalah telepon yang sudah disiapkan oleh guru, bukan meminta anak-anak membawa telepon seluler. Anak-anak juga dapat diajarkan untuk menyimpan hasil pencariannya, lalu mencetak artikel/gambar tersebut untuk memperdalam pengamatan. Guru juga dapat membuat daftar kerja, pembagian tugas



kelompok, panduan wawancara sederhana dan lain-lain dengan ditulis di notebbook atau laptop sambil berdiskusi dengan anak-anak, lalu hasil diskusi tersebut dicetak untuk dijadikan acuan saat di lapangan.

5. Tahap pengamatan atau perjalanan sekolah. Guru dapat mengajarkan anak memotret melalui teknik-teknik sederhana di kamera digital, juga mengajarkan cara merekam baik audio atau video melalui telepon seluler atau kamera saat anak-anak bercakap-cakap (wawancara). Misalnya mewawancarai tukang pos, pemilik toserba, tukang bengkel motor, penjual sayuran dan lain-lain sesuai pokok proyek.
6. Tahap pelaporan hasil temuan anak. Guru dapat mengajarkan pada anak untuk mengolah data foto menjadi film pendek melalui aplikasi sederhana (misalnya minimovie), membuat hasil karya dengan gambar atau berbagai tulisan yang diperlukan untuk pameran dari aplikasi photoshop atau yang paling sederhana misalnya word art dan smart art, dan mengajarkan anak mencetak hasil karyanya. Anak juga dapat diajak untuk membuat undangan pameran pada orangtua secara digital misalnya melalui program paint untuk menyaksikan pameran hasil karya proyek. Undangan tersebut dapat dicetak atau dapat dikirim secara digital ke orangtua melalui media sosial misalnya melalui whatsapp.

Jadi, pembelajaran dengan pendekatan proyek dapat dilakukan dengan berbantuan gadget, sambil mengajarkan bahwa gadget dapat digunakan untuk membantu kehidupan kita menjadi lebih mudah dan lebih berkualitas, asalkan digunakan pada tempatnya.

### **C. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan. Kemajuan teknologi membawa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu kemajuan teknologi adalah berkembangnya penggunaan gadget untuk segala usia. Kita tidak mungkin menghindari atau mensterilkan anak dari penggunaan gadget ini, tetapi kita dapat meminimalisir dampak negatifnya dengan menggunakan gadget sesuai aturan dan keperluan saja. Pendekatan proyek merupakan salah satu pendekatan di TK yang dapat memfasilitasi dan memberikan contoh berbagai cara penggunaan gadget secara bijaksana, sehingga anak-anak diharapkan akan dapat menggunakan gadget dengan bijak.

Saran. Guru pada era digital ini dituntut untuk mengembangkan kemampuan profesionalnya agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan bijak termasuk dalam penggunaan gadget. Diharapkan para guru TK terus mengikuti perkembangan, jangan sampai justru kalah dengan anak didiknya dalam hal penguasaan teknologi.

Selain itu, guru diharapkan lebih kreatif dalam mengolaborasikan penggunaan gadget dalam berbagai pendekatan pembelajaran di TK.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin. (2015). *Cara Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Tersedia pada <http://maxamin.net/2015/12/31/14-cara-mengatasi-kecanduan-gadget-pada-anak/>
- BPS (2015). *Survey Sosial Ekonomi Nasional*, Tersedia pada <https://www.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/993>,  
<https://www.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/988>  
<https://www.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/876>
- Bredekamp, S. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. Washington: National Association for the Education of Young Children.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2001). *Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Hapidin & Gunarti, W. (1995). *Perencanaan, Pengelolaan dan Evaluasi Pengajaran di TK*. Jakarta: Ghyats Alfiani Press.
- Hindro (2012). *Pengertian Gadget*. Tersedia pada <http://www.termasmedia.com/65-pengertian/70-pengertian-gadget.html>
- Iswidharmanjaya, Derry (2015). *Pengaruh Positif Gadget Terhadap Anak*. Tersedia pada <http://www.hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak/>
- Katz & Chard (1989). *Engaging Children's Mind : The Project Approach*. New Jersey: Ablex.
- Moeslichatoen, (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurul, Latifah (2016). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Untuk Anak-Anak*. Tersedia pada <http://terknologimasakini.blogspot.co.id/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan.html>
- Razak, Nuraini (2014). *Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia Sudah Online, Namun Masih Banyak yang Tidak Menyadari Potensi Resikonya*. Tersedia pada [https://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html)
- Quinn, Pat. *The Project Approach for Preschool*. 2009. Tersedia pada <http://illinoiseearlylearning.org/tipsheets/projects-overview.htm>,
- Sari, Tria Puspita & Mitsalia, Ami Asma (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Jurnal Profesi Volume 13, Nomor 2, Maret 2016. Tersedia pada <http://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124%20pengaruh%20game%20pada%20AUD>